

УДК 811.111'42 : 821.111

Кузнецова М. О.

канд. філол. наук, доц. ЗНТУ

РІВНІ ТА СФЕРИ-ДЖЕРЕЛА ПРЕЦЕДЕНТНОСТІ У ВТОРИННОМУ МУЛЬТИМОДАЛЬНОМУ ДИСКУРСІ СУЧАСНОЇ АНГЛОМОВНОЇ МАСОВОЇ КУЛЬТУРИ

Останнім часом бурхливий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій і зміна способу подання інформації казують появу різних типів мультимодального тексту / дискурсу. Разом із тим змінюється і сама людина, яка сприймає інформацію, читач, слухач або глядач. Отже, не дивно, що сьогодні психологи все частіше говорять про появу так званого «екранного покоління», тобто людей, які набагато легше і з більшим задоволенням сприймають інформацію з екрану, ніж у звичайному друкованому вигляді.

Вторинний дискурс сучасної англomовної маскультури як феномен вторинної творчості фанатів певних культових «текстів» являє собою мультимодальне когнітивно-комунікативне утворення, що аранжується у процесі такого сприйняття цього «тексту», яке відштовхується від його буквального розуміння та існує рівно стільки, скільки триває процес його сприйняття і обговорення у певному соціокультурному контексті. Тут слід зауважити, що під текстами ми розуміємо будь-які культурні продукти, які можна споживати, інтерпретувати, збагачуючи їх новими смислами, тим самим конструювати вторинні семіотично-гетерогенні текстопростори.

Вторинний дискурс, таким чином, не обмежується аранжуванням виключно вербальних текстів, а передбачає створення навколо культового тексту різноманітних відео- та аудіовізуальних практик, онлайн- і офлайн спільнот, учасники яких активно взаємодіють один із одним, займаються як літературною, так і іншою творчою діяльністю. По суті, уся фанатська

творчість являє собою множинні інтерпретації, виражені у всіх доступних для фанатів формах творчої активності при залученні всього спектра сучасних медійних платформ, незалежно від того, в якій формі репрезентовано канон. Тобто оригінальна форма першоджерела не має значення: це може бути літературний твір, кінофільм або ж серіал, у будь-якому випадку інтерпретативне співтовариство фанатів може доповнювати канон будь-якими формами своєї творчості. Отже, ми ідентифікуємо природу фанатства як інтерпретативну творчу гру з прецедентним феноменом, і зокрема з прецедентним текстом, і тому далі зупинимось на рівнях і сферах-джерелах прецедентності у вторинному мультимодальному дискурсі сучасної англomовної масової культури.

Матеріалом нашого дослідження, який вдало поєднує різні семіотичні модуси, обрано Всесвіт Marvel (англ. Marvel Universe) – вигаданий всесвіт, елементи якого розподілено між різними медіаплатформами, які разом створюють цілісний сюжетно-композиційний простір. Корпус текстів вторинного дискурсу Всесвіту представлено у базах автоматизованих електронних текстових архівів. В обох текстових просторах кожен медіум (комікси компанії Marvel, серія супергеройських фільмів, серіали, анімаційні фільми, комп'ютерні ігри та інша супутня продукція) робить свій унікальний внесок у розкриття історії, що розповідається.

Як відомо, історію всесвіту Marvel було розпочато ще у 60-і рр. XX ст. американською компанією Marvel Comics, яка займалася видавництвом коміксів. Отже, за хронологічним принципом першим рівнем прецедентності у вторинному мультимодальному дискурсі доцільно вважати Всесвіт Marvel, який репрезентовано у коміксах. Тим не менш, за результатами аналізу, частка вторинних текстів зі сферою-джерелом «комікс» становить лише 28 % від загального обсягу (100 %) вторинного текстового простору. Найпопулярнішою сферою-джерелом прецедентних феноменів у вторинному дискурсі постає «кіно» (60 %), оскільки саме з Кіновсесвіту Marvel молоде покоління найчастіше черпає своє натхнення. Отже, другий рівень прецедентності – це Всесвіт Marvel, який репрезентовано у кіно. Перші два рівні прецедентності постають результатом діяльності виключно професіоналів.

У процесі аранжування вторинного мультимодального дискурсу фандом, тобто субкультурне співтовариство, учасники якого об'єднані єдиним інтересом, пов'язаним із твором мистецтва, спирається не лише на канон, тобто перші два рівні прецедентності, але й на фанон – сукупність прийнятих інтерпретацій культового тексту у його межах. Саме тому, як третій рівень прецедентності розглядаємо власне вторинні тексти (12 %), тобто створену фанатами семіотично-гетерогенну аматорську продукцію, яка а рiогi є вторинною по відношенню до перших двох рівнів. Тут можна виділити такі форми активності і, відповідно, сфери-джерела прецедентності,

як: фан-арт, тобто аматорські ілюстрації (малюнки, виконані в оригінальних стилістиці і контексті; малюнки, виконані з присутністю авторської стилістики або авторської інтерпретації контексту; малюнки, виконані у повністю трансформованому контексті); фан-комікси: поєднання фан-малюнків і фанфіків, виконаних у стилі коміксів; фан-відео і AMV (від англ. Anime Music Video): музичні відео з нарізками відеоряду з фільмів; відеоігри; і косплей (від англ. costume play) – один із видів перформансу, який полягає у відображенні в режимі реального часу певних відомих персонажів, за допомогою костюму та характерних аксесуарів.

Як висновок, зазначимо, що у матриці вторинного мультимодального дискурсу джерелами прецедентних феноменів дійсно найчастіше стають фільми, які отримують статус «культових» і, проникаючи глибоко у масову свідомість, вони продукують інтертекст у навколишній реальності. І це не дивно, адже у кінематографі вже сформовано яскраві візуальні образи харизматичних героїв і брутальних лиходіїв. Тим не менш, будь-який прецедентний феномен (семіотично гомогенний / гетерогенний) незалежно від сфери-джерела репрезентує у вторинному мультимодальному дискурсі сучасної англомовної масової культури сукупність певних асоціацій і заряд емоцій, які нерозривно пов'язані з ним.